



GAME RULES



Authors: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrations: Tomek Larek

2 to 4 Players – Ages 10 and Up – 60 Minutes

INTRODUCTION

Build the most prestigious amusement park of all time! Buy the most exciting rides, offer the best services and welcome as many visitors as possible. Respond to the public's needs and success will come your way! Be careful not to neglect visitors as unhappy guests will damage your reputation.

OBJECT OF THE GAME

Organize your park with new attractions and offer the most up to date services to your visitors. When visitors are satisfied, you will earn the most Reputation points. Choose your attractions wisely and arrange the different paths in your park to avoid dead ends. Dead ends and unhappy visitors will damage your precious reputation. At the end of the game, your park will be evaluated and the player with the most Reputation points will be declared the winner.

CONTENTS

- * 4 individual Plot boards
- * 1 Parking Lot board
- * 4 Plot Extension tiles
- * 4 extra Park Entrances
- * 101 Attraction/Service tiles (32 small tiles with adverts on the back, 40 medium and 29 large)
- * 17 Bus tiles
- * 124 Visitor Meeples (35 green, 35 blue, 30 pink and 24 yellow)
- * 1 Park Tickets token (first player token)
- * 1 Round marker
- * 52 coins (33 \$1, 19 \$5)
- * 4 Player Park Entrances (2 pillars and 1 banner per player)
- * 1 Scorecard notebook

SETUP

- A** Place the Parking Lot board in the center of the table.
- B** Shuffle the Bus tiles together to make a pile, face down, and draw as many Bus tiles as there are players + 1. Place these tiles face up on the spaces located on the right hand side of the Parking Lot board. Place the corresponding Visitor Meeples on top of these.
- C** Place the Round Marker on space number one of the tracker.
- D** Make 3 distinct piles of each size of Attraction/Service tokens, placing these face down. Draw 5 small, 5 medium and 3 large tiles from the piles and place these face up in the Parking Lot (see example below).
- E** Place the 4 Plot Extensions and 4 extra entrances next to the Parking Lot, within reach of all the players.
- F** Place the visitors and coins within reach of all players.

- G** Each player must take:
 - * 1 individual Plot board,
 - * 1 Park Entrance in their color (2 pillars and 1 banner per player); this is placed next to the Plot board in front of the small path,
 - * 1 scorecard,
 - * 1 pencil (not provided).
- H** The last player to have visited an amusement park places the Park Tickets token in front of them. They will play first.
- I** Each player receives money according to their position in the turn order (clockwise, starting with the First player):
 - * 1st player takes \$0
 - * 2nd player takes \$1
 - * 3rd player takes \$2
 - * 4th player takes \$3.



To assemble.

Now you can start building your amusement park!



3 player setup.

HOW TO PLAY

The game is played in **4 rounds** made up of several turns.

At the start of each round, players each receive the **grant** shown on the Round Tracker (\$15 in round 1, \$10 in round 2, \$5 in round 3 and \$0 in round 4).

URNS

Following the turn order, on their turn players must **Buy a tile** or **Advertise** or **Pass**.

Buy a tile

You must choose and buy ONE of the central Market tiles. This can be an attraction, a service, a Plot Extension or a Park Entrance. You must pay the cost shown on the tile. If the tile you have bought is a service or attraction you must draw another tile to replace it. Place the purchased tile in your park, unless it is an advertisement (see *Advertise*).

TILE PLACEMENT:

Choose where to place each tile while respecting the grid of your Plot board. You can position the tile in any direction you wish, as long as the tile fits entirely inside the plot. When choosing where to place your tile, at least 1 path of this tile **must** be connected to a pre-existing path on your board.

NOTE: Entrances are considered as starting points for paths.

The tile on the right cannot be placed here because none of the paths on the tile connect with a path on the board. The other tiles have been correctly positioned.

ADVICE: When you add a new attraction to your park, cross out the box for this attraction on your scorecard. This will allow you to keep track of how many different attractions there are in your park.

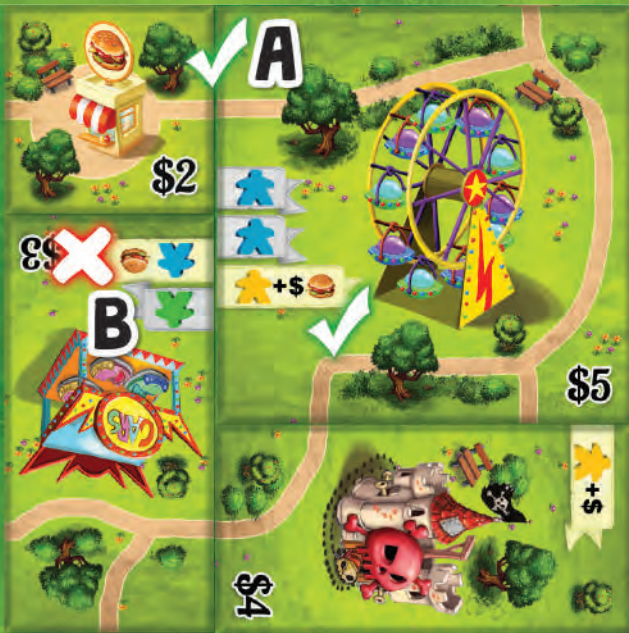


PROVIDE A SERVICE AT AN ATTRACTION:

To provide a service at an attraction you must place this service tile **right next to the attraction by connecting paths**.

*In this example, the restaurant service connected to the Ferris Wheel frees the space for a yellow visitor **A** but it has no effect on the Dodgems attraction **B** which is not directly connected to the restaurant service (see *Welcome Visitors*).*

Some Service tiles feature 2 different services which can both be used by the attractions they are connected to.



IMPORTANT: Once tiles have been placed in your park they cannot be moved or turned until the end of the game. Try not to block yourself in. If this happens, you can buy a new entrance and/or a Plot Extension.

Advertise

You can buy an Advertisement for the price indicated on the tile (on the back of the small tile at the top of the pile). You will receive the visitors indicated on the Advertisement. You can place them in your park following the *Welcome Visitors* rules or at the entrance. The Advertisement tile you bought is put back at the bottom of the pile.

Pass




If you cannot buy a tile or do not wish to on your turn, you must pass. Once you pass, you cannot carry out an action until the end of the round. Take the Bus card of your choice and place this in front of you with its Meeples on board.

The round ends once all players have passed and collected a Bus card.

END OF THE ROUND

1. Welcome Visitors


Place the Meeples from your Bus card to your park entrance(s) and discard the Bus Card in the game box, it can no longer be used. Visitors at the entrance(s) can then be placed on any free space that matches their color, making sure to abide by the following rule:

Spaces with ,  or  are only free if the corresponding service is directly connected to the attraction.

Fountains are joker spaces and can take any color of visitor.



2. Receive revenue

Each visitor inside the park earns you \$1 and visitors on the special spaces  earn you \$1 more.



NOTE:

- ◆ The **Welcome Visitors** phase can be carried out by all players at the same time.
- ◆ If visitors cannot be placed in the park then they remain on the Entrance tile and can be placed inside in a later round (if you build attractions that suit them). **Be careful**, at the end of the game any visitors who remain at the park entrance will be very unhappy and cause you to lose some Reputation points.

NOTE: Visitors at the park entrance do not earn you anything.

The Dream Island player earns \$5 for their visitors and + \$2 for their visitors on the special spaces (\$7 total). They do not earn anything for their visitors at their park entrance.

IMPORTANT:

◆ You can move your visitors around inside your park at any time including during other players' turns or when your turn is over. You are free to carry out any changes you wish as long as you abide by the rules for welcoming visitors (see *Welcome Visitors*).

◆ In rare cases there will not be enough meeples to fill a bus or honor an advertisement tile. If this happens, take as many meeples as possible – the cost of an incomplete advertisement tile stays the same.



3. Determine the first player

The player with the least money becomes the first player. They place the Park Tickets token in front of them. In the case of a tie, the player who is closest to the current first player moving clockwise becomes the first player. In the case of a tie, the current first player cannot be first player again.

4. Place the new buses

Complete the Parking Lot board by drawing new buses so that there are as many buses as players + 1 **A** and place the corresponding visitors on each new bus. Move the Round Tracker forward one notch **B**.

The game ends at the end of the 4th round.



END OF THE GAME

The game ends at the end of the 4th round. Players then use their scorecard to calculate their total Reputation points:

Variety of attractions

Players earn points according to the number of different rides and attractions in their parks as follows:

| Different attractions | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|-----------------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Reputation points | 2 pts | 6 pts | 10 pts | 15 pts | 20 pts | 25 pts |

NOTE: Fountains are counted as a type of attraction. Services do not count as attractions.

Visitors

All the visitors inside the park earn you Reputation points:

- ◆ Green and blue visitors are worth **1 point** each,
- ◆ Pink and yellow visitors are worth **2 points** each.

Visitors who were left at the park entrance are unhappy and damage your park's reputation:

- ◆ Green and blue visitors make you lose **1 point** each,
- ◆ Pink and yellow visitors make you lose **2 points** each.

Park layout

A poor layout in your park will make you lose Reputation points. For every path which is cut off by another tile **A**, the player loses **2 Reputation points**. Paths that lead outside the park or are not cut off by another tile **B** do not lose points.



| | | | | | | | | | |
|--|--|----|----|----|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | 47 | 7 | 8 | 9 | 0* | 2* | 6* | 10* |
| | | 10 | 11 | 12 | | 15* | 20* | 25* | =20* |

| | | | | | | | | |
|--|-----|--|-----|--|-----|--|-----|------|
| | 9 | | 5 | | 0 | | 2 | =24* |
| | 12 | | 6 | | -4 | | -2 | |
| | -1* | | -1* | | -2* | | -2* | |

-2* = -10* Total: **34** ★

The player whose park has earned them the most Reputation points wins the game.

In the event of a draw, the player with the least points deducted wins. If a tie persists, the player with the most visitors inside their park wins. If there is still no clear winner, players share the victory.

NOTE: Any money players have left at the end of the game is worth nothing.

The player counts their points:

- ◆ There are 11 different kinds of attractions = 20 Points
- ◆ 9 green visitors and 5 blue = 14 Points
- ◆ 6 pink visitors and 3 yellow = 18 Points
- ◆ There are visitors stuck at the park entrance:
2 blue + 1 yellow + 2 pink = - 8 points
- ◆ 5 paths are not connected = - 10 points

Player's final score: 34 points.



TILES

There are 4 kinds of tiles that players can buy on their turn:

Plot Extensions

During the game, players can buy ONE Plot extension for \$6. This is placed on one side of their park so that it matches up with the grid layout. **Be careful**, an entrance cannot be blocked by an extension.

Entrances

During the game, players can buy ONE extra entrance for \$3. This is placed on one of the sides of their park or extension.



NOTE:

- ◆ Entrances can never be moved.
- ◆ Visitors at one entrance can be freely moved to another entrance.

Attractions and services

ATTRACTIONS

These attract visitors who earn you money at the end of the round and Reputation points at the end of the game.

Features on Attraction tiles

A – Paths.

B – Type of attraction (shown on the illustration).

C – Visitor spaces showing the color of the visitor that can be placed on each space.

D – Special visitor spaces. These spaces earn you extra revenue if they are occupied by a visitor. They can only be used if the service shown is directly connected to the attraction (in this case, a restaurant).

E – The cost to buy the attraction.



NOTE:

- ◆ Fountains are considered to be attractions.
- ◆ The number of tiles for each attraction varies (see next page).

SERVICES

There are 3 kinds of services: restaurants 🍔, toilets 🚽 and boutiques 🎁.

Services help to increase the number of visitors to the attractions that are connected to them by a path (generally these visitors spend the most money).

ADVERTISEMENTS (ON THE BACK OF SERVICE TILES)

When an Advertisement tile is bought by a player for the price shown on the tile (at the top of the 1x1 tile pile), they take the number and color of visitors indicated on the tile from the stock. These visitors are placed either at the entrance of their park or inside their park. The Advertisement tile is placed back at the bottom of the pile.





Thanks to Hans im Glück for letting Blue Orange use the word **MEEPLE**, which takes its origins in the game *Carcassonne*.



RÈGLES DU JEU



Auteurs : Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrations : Tomek Larek

Pour 2 à 4 Joueurs – 10 ans et plus – 60 Minutes

INTRODUCTION

Construisez le Parc de loisirs le plus réputé de tous les temps ! Achetez les plus belles attractions, proposez les meilleurs services et accueillez le plus possible de visiteurs grâce aux bus et à la publicité. Répondez aux attentes du public et le succès sera au rendez-vous ! Attention, ne négligez aucun de vos visiteurs, car les plus mécontents ternissent votre réputation.

BUT DU JEU

Apportez de nouvelles attractions à votre Parc et proposez les meilleurs services du moment à vos visiteurs. S'ils sont satisfaits, ils vous feront cumuler un maximum de points de Réputation. Choisissez judicieusement vos attractions et agencez bien les différentes allées de votre Parc afin de générer le moins d'impasses possibles. Les impasses et les visiteurs insatisfaits mettront en danger votre belle réputation. En fin de partie, votre Parc sera évalué et le joueur possédant le plus de points de Réputation sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL DE JEU

- * 4 plateaux individuels Terrain
- * 1 plateau Parking
- * 4 tuiles Extension de terrain
- * 4 tuiles Entrée de Parc additionnelles
- * 101 tuiles Attraction/Service (32 de petite taille avec les publicités au dos, 40 de taille moyenne, 29 de grande taille)
- * 17 tuiles Bus
- * 124 pions Visiteur (35 verts, 35 bleus, 30 roses, 24 jaunes)
- * 1 jeton Ticket de Parc (premier joueur)
- * 1 marqueur de manche
- * 52 pièces de monnaie (33 de \$1, 19 de \$5)
- * 4 Entrées de Parc joueur (2 Colonnes + 1 Banderole par joueur)
- * 1 carnet de score

MISE EN PLACE

- A** Placez le plateau Parking au centre de la table.
- B** Mélangez les tuiles Bus pour former une pioche face cachée, puis piochez autant de tuiles Bus que de nombre de joueurs + 1. Placez-les, faces visibles, dans les emplacements du plateau Parking, sur le côté droit, et placez dessus les pions Visiteur correspondants.
- C** Placez le marqueur de manche sur l'emplacement n° 1 de la piste de tour.
- D** Formez 3 pioches distinctes, faces cachées, avec les tuiles Attraction/Service en fonction de leurs tailles. Piochez 5 petites tuiles, 5 moyennes puis 3 grandes et placez-les, faces visibles, sur le Parking. (voir exemple ci-dessous)
- E** Placez les 4 extensions de terrain et les 4 entrées additionnelles à côté du plateau Parking, à la disposition des joueurs.
- F** Disposez les pions Visiteur et les pièces de monnaie à portée de tous les joueurs.

- G** Chaque joueur prend :
 - * 1 plateau individuel Terrain,
 - * 1 Entrée de Parc à sa couleur (2 colonnes + Banderole) ; elle est placée à côté du plateau Terrain devant le petit chemin,
 - * 1 fiche de score,
 - * 1 crayon (non fourni).
- H** Le premier joueur est le dernier à être allé dans un Parc d'attractions. Il prend le jeton Ticket de Parc devant lui.
- I** Les joueurs reçoivent de l'argent en fonction de leur position dans l'ordre du tour (sens horaire à partir du premier joueur) :
 - * 1^{er} joueur \$0
 - * 2^e joueur \$1
 - * 3^e joueur \$2
 - * 4^e joueur \$3.

La construction de votre Parc de loisirs peut commencer !



À assembler.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 4 manches comprenant chacune plusieurs tours de jeu.

Au début de chaque manche, tous les joueurs reçoivent les **subventions** comme indiqué sur la piste de manche (\$15 pour la manche 1, \$10 pour la manche 2, \$5 pour la manche 3 et \$0 pour la manche 4).

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, à votre tour vous devez **Acheter une attraction** ou **Acheter une Publicité** ou **Passer**.

Acheter une attraction

Vous devez choisir et acheter UNE des tuiles du Marché Central. Celle-ci peut être une attraction, un service, une extension de terrain ou une Entrée de Parc. Vous devez payer le coût indiqué sur la tuile. Si la tuile achetée est un service ou une attraction, piochez une nouvelle tuile pour la remplacer. Puis, placez la tuile acquise dans votre Parc, sauf s'il s'agit d'une Publicité (voir "Tuile Publicité").

PLACEMENT DES TUILES :

Placez chaque tuile en respectant le quadrillage de votre plateau Terrain. Vous pouvez orienter la tuile dans le sens qui vous arrange. Lorsque vous posez une tuile, il faut **impérativement** qu'au moins une allée de cette tuile soit connectée à une allée déjà présente sur votre plateau.

NOTE : les entrées sont considérées comme des points de départ des allées.

La tuile de droite ne peut pas être posée ici car aucune de ses allées n'est connectée à une allée déjà présente. Les autres tuiles sont correctement connectées.

CONSEIL : Lorsque vous ajoutez une nouvelle attraction à votre Parc, cochez la case à côté de cette attraction sur votre fiche de score. Cela vous permettra de mieux apprécier le nombre d'attractions différentes dans votre Parc.

FOURNIR UN SERVICE À UNE ATTRACTION :

Pour fournir un service à une attraction, vous devez placer la tuile de ce service **directement** à côté de l'attraction, en connectant leurs allées.

*Ici, le service de restauration connecté à cette attraction **A** permet de déverrouiller l'emplacement du visiteur jaune, mais pas celui de l'attraction **B** qui n'est pas directement connecté au service de restauration (voir "Accueillir les visiteurs").*

Certaines tuiles Service proposent 2 services différents qui sont tous les 2 utilisables par les attractions qui y sont connectées.



IMPORTANT : Une fois placées dans votre Parc, vous ne pouvez plus déplacer ou tourner les tuiles jusqu'à la fin de la partie. Prenez garde à ne pas vous bloquer. Mais si c'était le cas, vous pourriez par la suite acheter une nouvelle entrée et/ou une extension de terrain.

Acheter une Publicité

Vous pouvez acheter une publicité au prix indiqué sur la tuile (dos de la petite tuile du dessus de la pioche). Vous recevez alors les visiteurs indiqués sur la Publicité que vous placez soit dans votre Parc, soit à l'Entrée de votre Parc. La tuile Publicité achetée est remise sous la pile.

Passer

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas acheter une tuile à votre tour, alors vous devez passer.

Lorsque que vous passez, vous ne pouvez plus réaliser d'action jusqu'à la fin de la manche.




Prenez une carte Bus disponible et placez-la devant vous avec les pions Visiteur qui s'y trouvent.


Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche en cours prend fin.

FIN DE LA MANCHE

1. Accueillir les visiteurs

Les tuiles Bus utilisées sont défaussées dans la boîte de jeu et ne serviront plus durant cette partie. Ensuite, les pions Visiteur se trouvant à l'Entrée des Parcs peuvent être placés sur n'importe quel emplacement libre de leur couleur en respectant les règles suivantes :

Les emplacements avec ,  ou  ne sont disponibles que si le service correspondant est directement connecté à l'attraction.


Les fontaines fournissent un emplacement joker  pouvant accueillir n'importe quelle couleur de visiteur.



NOTE :

- ◆ La phase **Accueillir les visiteurs** peut être réalisée simultanément par tous les joueurs.
- ◆ Si des visiteurs ne peuvent pas être placés dans le Parc, ils restent sur la tuile Entrée du Parc et ils pourront être placés lors d'une manche ultérieure (si vous construisez les attractions qui leur conviennent). **Mais attention**, en fin de partie, tous les visiteurs restant à l'Entrée du Parc vont être très mécontents et vont vous enlever des points de réputation.

2. Recevoir les revenus du Parc

Chaque visiteur se trouvant dans le Parc rapporte \$1 et les visiteurs se trouvant sur un emplacement spécial  rapportent \$1 de plus.



NOTE : Les visiteurs qui se trouvent à l'Entrée du Parc ne rapportent rien.

Le joueur Dream Island gagne \$5 pour ses visiteurs + \$2 pour ses visiteurs se trouvant sur un emplacement spécial (soit \$7) mais il ne gagne pas d'argent pour ses visiteurs qui se trouvent à l'Entrée de son Parc.



3. Déterminer le premier joueur

Le joueur qui a le moins d'argent devient le premier joueur. Il prend le jeton Ticket de Parc devant lui. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du premier joueur actuel (en dehors de lui-même – dans le sens des aiguilles d'une montre) qui devient le premier joueur.

4. Arrivée des nouveaux bus

Piochez de nouveaux bus afin qu'il y en ait autant que le nombre de joueurs +1 **A** et placez sur chaque nouveau bus les pions Visiteur correspondants. Avancez d'un cran le marqueur de manche **B**.

À la fin de la 4^e manche, la partie prend fin.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque les 4 manches ont été jouées.

Puis les joueurs calculent sur leur fiche de score leurs points de réputation :

Variété des attractions

En fonction du nombre de loisirs différents dans leur Parc, les joueurs gagnent les points suivants :

| Attractions différentes | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|-------------------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Points de réputation | 2 pts | 6 pts | 10 pts | 15 pts | 20 pts | 25 pts |

NOTE : Les fontaines comptent comme un type d'attraction.

Visiteurs

Tous les visiteurs présents dans le Parc donnent des points de réputation :

- ◆ les visiteurs **verts** et **bleus** donnent **1 point** chacun,
- ◆ les visiteurs **roses** et **jaunes** donnent **2 points** chacun.

Les visiteurs coincés à l'Entrée du Parc sont mécontents et font baisser votre réputation :

- ◆ les visiteurs **verts** et **bleus** font perdre **1 point** chacun,
- ◆ les visiteurs **roses** et **jaunes** font perdre **2 points** chacun.

Agencement du Parc

Un Parc mal agencé reçoit des points de réputation négatifs. Pour chaque allée interrompue par une autre tuile **A**, le joueur perd **2 points** de réputation. Les allées qui donnent vers l'extérieur du Parc ou qui ne sont pas interrompues par une autre tuile **B** ne donnent pas de point négatif.



LES TUILES

Il y a 4 types de tuiles que les joueurs peuvent acheter à leur tour de jeu :

Les extensions de terrain

Les joueurs peuvent acheter une seule extension de terrain durant la partie pour \$6. Ils placent cette extension sur un côté de leur Parc, en faisant correspondre le quadrillage. Attention, une entrée ne peut pas être recouverte par une extension.

Les entrées

Les joueurs peuvent acheter une seule entrée supplémentaire durant la partie pour \$3. Ils placent l'entrée sur un des côtés de leur Parc ou de leur extension.



NOTE :

- ◆ Les entrées ne peuvent jamais être déplacées.
- ◆ Les pions Visiteur qui se trouvent sur une entrée peuvent librement être déplacés sur une autre entrée.

Les attractions et services

LES ATTRACTIONS

Elles peuvent accueillir des visiteurs qui vous rapporteront de l'argent en fin de manche et des points de réputation en fin de partie.

Caractéristiques d'une tuile Attraction

A – Allées

B – Type d'attraction (déterminé par l'illustration)

C – Emplacement des visiteurs, indique la couleur des visiteurs pouvant être placés ici.

D – Emplacement des visiteurs spéciaux. Cet emplacement donne des revenus supplémentaires s'il est occupé par un visiteur. Cet emplacement est disponible uniquement si le service indiqué (ici, la restauration) est connecté directement à l'attraction.

E – Coût d'achat de l'attraction.



NOTE :

- ◆ Les fontaines sont considérées comme des attractions.
- ◆ Il n'y a pas le même nombre de tuiles pour chaque attraction (voir page suivante).

LES SERVICES

Il existe 3 types de services : les restaurants 🍔, les sanitaires 🚽, et les boutiques 🎁. Les services vont permettre d'augmenter la capacité des attractions qui y sont connectées en direct par un chemin (en général ces visiteurs sont ceux qui dépensent le plus).

LES PUBLICITÉS (AU DOS DES TUILES SERVICES)

Lorsqu'une tuile Publicité est achetée par un joueur au prix indiqué sur la tuile (qui se trouve sur le dessus de la pile de tuiles 1x1), vous recevez alors les visiteurs indiqués sur la Publicité que vous placez soit dans votre Parc, soit à l'entrée de votre Parc. La tuile Publicité achetée est remise sous la pile.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Merci à Hans im Glück d'avoir permis à Blue Orange d'utiliser le mot **MEEPLE**, qui prend son origine dans le jeu *Carcassonne*.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



REGELN



Autoren: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrationen: Tomek Larek

Für 2 bis 4 Spieler – ab 10 Jahren – 60 Minuten

EINLEITUNG

Bau den angesehensten Vergnügungspark aller Zeiten! Errichte die schönsten Attraktionen, biete den besten Service und hol mit Bussen und mit Werbung so viele Besucher wie möglich in deinen Park. Erfüll die Erwartungen deiner Besucher und der Erfolg kommt zu dir! Vorsicht, vernachlässige deine Besucher nicht, denn die Unzufriedenen mindern dein Ansehen.

ZIEL DES SPIELS

Hol neue Attraktionen in deinen Park und biete deinen Besuchern den besten und modernsten Service. Wenn sie zufrieden sind, helfen sie dir, das meiste Ansehen zu sammeln. Wähle deine Attraktionen gut aus und ordne die Wege in deinem Park klug an, damit möglichst wenig Gedränge entsteht. Gedränge und unzufriedene Besucher bedrohen deinen guten Ruf. Am Ende des Spiels wird dein Park bewertet und der Spieler mit dem meisten Ansehen zum Sieger erklärt.

MATERIAL

- * 4 persönliche Spielbretter
- * 1 Parkplatz
- * 4 Plättchen „Geländeerweiterung“
- * 4 Plättchen „zusätzlicher Eingang“
- * 101 Plättchen Attraktion/Service (32 kleine mit Werbung auf der Rückseite, 40 mittlere, 29 große)
- * 17 Plättchen „Bus“
- * 124 Spielfiguren Besucher (35 grüne, 35 blaue, 30 rote, 24 gelbe)
- * 1 Marker „Eintrittskarte“ (Startspieler)
- * 1 Rundenanzeiger
- * 52 Münzen (33x\$1, 19x\$5)
- * 4 Park-Eingänge für die Spieler (2 Säulen + Banner pro Spieler)
- * 1 Wertungsblock

AUFBAU

- A** Legt den Parkplatz in die Tischmitte.
- B** Mischt die Bus-Plättchen und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel. Von diesem Stapel zieht ihr ein Plättchen mehr als Spieler teilnehmen, und legt sie offen auf die Stellplätze des Parkplatzes. Stellt die passenden Besucher-Figuren darauf.
- C** Stellt den Rundenanzeiger auf Feld Nr. 1 des Rundenzählers.
- D** Bildet aus den Plättchen Attraktion/Service drei getrennte verdeckte Stapel, sortiert nach ihrer Größe. Zieht 5 kleine Plättchen, 5 mittlere und dann 3 große und legt sie offen neben dem Parkplatz aus (siehe Beispiel).
- E** Legt die 4 Gelände-Erweiterungen und die 4 zusätzlichen Eingänge neben den Parkplatz.
- F** Stellt Besucher und Geldstücke für alle Spieler gut erreichbar auf dem Tisch bereit.

- G** Jeder Spieler nimmt sich:
 - * 1 persönliches Spielbrett
 - * 1 Park-Eingang in seiner Farbe (2 Säulen und 1 Banner): Er wird neben das Gelände vor den kleinen Weg gestellt.
 - * 1 Wertungsblatt
 - * 1 Stift (nicht enthalten)
- H** Wer zuletzt in einem Vergnügungspark war, wird zum Startspieler. Er legt den Marker „Eintrittskarte“ vor sich.
- I** Die Spieler erhalten Geld, abhängig von ihrem Platz in der Spielerreihenfolge (im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus) :
 - * 1. Spieler \$0
 - * 2. Spieler \$1
 - * 3. Spieler \$2
 - * 4. Spieler \$3.

Der Aufbau deines Vergnügungsparks kann beginnen!



Zusammenstecken.



Aufbau für 3 Spieler.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in **4 Runden** gespielt, die jede aus mehreren Zügen besteht.

Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Spieler **Subventionen**, wie auf dem Rundenanzeiger vermerkt (\$15 in Runde 1, \$10 in Runde 2, \$5 in Runde 3 und \$0 in Runde 4).

SPIELRUNDE

Beginnend mit dem Startspieler, danach im Uhrzeigersinn weiter, musst du **Eine Attraktion kaufen** oder **Eine Werbung kaufen** oder **Passen**.

Eine Attraktion kaufen

Du musst EINES der Plättchen auf dem Parkplatz auswählen und kaufen. Das kann eine Attraktion sein, einen Service, eine Geländeerweiterung oder ein Parkeingang. Du musst den auf dem Plättchen angegebenen Preis bezahlen. Handelt es sich bei dem Plättchen um eine Attraktion oder einen Service, ziehst du ein neues Plättchen und füllst die Lücke auf dem Parkplatz. Dann legst du das gekaufte Plättchen in deinen Park, außer es handelt sich um eine Werbung (siehe: „Werbung“).

AUSLEGEN DER PLÄTTCHEN:

Leg jedes Plättchen passend in das Raster deiner persönlichen Ablage. Du kannst das Plättchen ausrichten wie du möchtest.

Wenn du ein Plättchen auslegst, **muss** mindestens 1 Weg dieses Plättchens mit einem Weg verbunden sein, der sich schon auf deinem Spielbrett befindet.

ANMERKUNG:

Die Eingänge gelten als Ausgangspunkt für Wege.

Das Plättchen rechts darf hier nicht ausgelegt werden, weil keiner seiner Wege an einen bestehenden Weg anschließt. Die anderen Plättchen sind korrekt verbunden.

TIPP: Wenn du eine neue Attraktion in deinen Park einbaust, kreuze das Kästchen neben dieser Attraktion auf deinem Wertungsblatt an. So weißt du schneller, welche unterschiedlichen Attraktionen du bereits in deinem Park hast.



EINE ATTRAKTION MIT EINEM SERVICE AUFWERTEN:

Du kannst eine Attraktion mit einer Service-Einrichtung aufwerten. Dazu muss das Service-Plättchen **direkt an die Attraktion angrenzen**, ihre **Wege müssen miteinander verbunden sein**.

*In diesem Fall ermöglicht es das Burgerrestaurant neben dem Riesenrad, den Bonus des gelben Besuchers freizuschalten **A**. Dies gilt nicht für Attraktion **B**, die nicht mit dem Restaurant verbunden ist (siehe „Besucher empfangen“).*

Bestimmte Service-Plättchen bieten zwei verschiedene Services, die alle beide von den verbundenen Attraktionen genutzt werden können.



WICHTIG: Sobald ein Plättchen in deinen Park gelegt worden ist, kannst du es bis zum Ende der Partie nicht mehr drehen oder verschieben. Achte darauf, dich nicht selbst zu blockieren. Wenn das doch der Fall ist, kannst du einen neuen Eingang oder eine Geländeerweiterung kaufen.

Eine Werbung kaufen

Du kannst Werbung zu dem Preis kaufen, der auf dem Plättchen angegeben ist (Rückseite des obersten Plättchens vom Nachziehstapel der kleinen Plättchen). Du erhältst die auf der Werbung angegebenen Besucher, die du entweder direkt in deinen Park oder an den Eingang zu deinem Park stellst. Das Plättchen mit der gekauften Werbung kommt unter den Stapel.

Passen




Wenn du in deinem Zug kein Plättchen kaufen kannst oder willst, dann musst du passen. Wenn du gepasst hast, kannst du bis zum Ende der Runde keine Aktion mehr ausführen. Nimm eines der verfügbaren Bus-Plättchen und leg es vor dich, mit den angezeigten Meeples darauf.


Wenn alle Spieler gepasst haben, endet die laufende Runde.

ENDE DER RUNDE

1. Besucher begrüßen


Stell die Meeples vom Bus an deinen Parkeingang. Leg dein Bus-Plättchen zurück in die Spielschachtel. Es wird in dieser Partie nicht mehr verwendet. Danach kannst du alle Besucher, die an deinem Park-Eingang warten, auf jedes freie Feld in ihrer Farbe stellen. Beachte die folgende Regel:

Die Felder mit ,  oder  sind nur verfügbar, wenn der entsprechende Service direkt mit dieser Attraktion verbunden ist.

Die Springbrunnen stellen einen Joker  dar, der Besucher in jeder Farbe begrüßen kann.



2. Geld mit deinem Park verdienen

Jeder Besucher, der sich in deinem Park befindet, bringt dir \$1 Besucher, die sich auf einem Spezialfeld  befinden, bringen \$1 mehr.

BEACHTEN: Besucher, die am Eingang des Parks stehen, bringen nichts ein.

Der Spieler des Dream Island-Parks erhält \$5 für seine Besucher + \$2 für die Besucher, die sich auf einem Sonderfeld befinden (also \$7). Er erhält kein Geld für die Besucher, die am Eingang des Parks warten.



WICHTIG:

◆ Du kannst jederzeit deine Besucher verwalten, während die anderen Spieler am Zug sind oder wenn du deinen Zug beendet hast. Du kannst nach Belieben Änderungen vornehmen, wenn du dich an die Regeln für das Empfangen von Besuchern hältst (siehe: „Besucher begrüßen“).

◆ In seltenen Fällen können nicht genug Spielfiguren vorrätig sein, um einen Bus zu füllen oder Besucher durch Werbung anzulocken. In diesem Fall nimmst du so viele der angezeigten Figuren wie möglich – die Kosten eines unvollständigen Werbeplättchens bleiben unverändert.



ANMERKUNGEN:

◆ Die Phase **Besucher begrüßen** kann von allen Spielern gleichzeitig gespielt werden.
◆ Können keine Besucher in den Park gestellt werden, bleiben sie am Parkeingang, um in einer späteren Runde eingesetzt zu werden (wenn du Attraktionen baust, die ihnen gefallen). **Aber Vorsicht**, am Ende des Spiels sind alle Besucher, die noch am Eingang des Parks warten, sehr unzufrieden und kosten dich Ansehen.

3. Startspieler bestimmen

Der Spieler, der am wenigsten Geld besitzt, wird Startspieler. Er legt den Startspieler-Marker vor sich. Bei Gleichstand wird der Spieler, der dem aktuellen Startspieler (außer ihm selbst – im Uhrzeigersinn) am nächsten sitzt, der neue Startspieler.

4. Neue Busse auslegen

Zieht neue Busse, bis einer mehr ausliegt als Spieler teilnehmen **A** und stellt auf jeden neuen Bus die angezeigten Spielfiguren. Zieht den Rundenzähler um ein Feld weiter **B**.

Am Ende der vierten Runde ist die Partie beendet.



ENDE DES SPIELS

Die Partie endet, wenn vier Runden gespielt sind. Dann rechnen die Spieler auf ihrem Wertungsblatt ihr Ansehen aus:

Vielfalt der Attraktionen

Abhängig von den unterschiedlichen Attraktionen in deinem Vergnügungspark erhältst du die folgenden Punkte an Ansehen:

| Unterschiedliche Attraktionen | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|-------------------------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| Ansehen | 2 Pkt. | 6 Pkt. | 10 Pkt. | 15 Pkt. | 20 Pkt. | 25 Pkt. |

ANMERKUNG: Springbrunnen zählen als eine Attraktion.

Besucher

Alle Besucher im Park bringen dir Ansehen :

- ◆ die **grünen** und **blauen** Besucher geben je **1 Punkt**,
- ◆ die **roten** und **gelben** Besucher geben je **2 Punkte**.

Besucher, die sich am Eingang drängeln, sind unzufrieden und kosten dich Ansehen:

- ◆ die **grünen** und **blauen** Besucher kosten dich je **1 Punkt**,
- ◆ die **roten** und **gelben** Besucher kosten dich je **2 Punkte**.

Parkverwaltung

Ein schlecht organisierter Park leidet unter schlechtem Ansehen. Für jeden Weg, der von einem anderen Plättchen unterbrochen wird **A**, verlierst du **2 Punkte** Ansehen. Wege, die aus dem Park herausführen oder nicht durch ein anderes Plättchen unterbrochen werden **B**, geben keine Minuspunkte.



| | | | | |
|--------|-----|-----|-----|-------|
| | | | | |
| ☒ | ☒ | ☒ | ☒ | ☒ |
| | | | | |
| ☒ | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| | | 47☒ | 7☒ | 8☒ |
| ☒ | ☒ | 0* | 2* | 6* |
| | | 10☒ | 11☒ | 12☒ |
| ☒ | ☒ | 15* | 20* | 25* |
| | | | | =20* |
| | | | | |
| +1* | 9 | +1* | 5 | +1* |
| -1* | 0 | -1* | -2 | -2 |
| +2* | 12 | +2* | 6 | +2* |
| -2* | -4 | -2* | -2 | -2 |
| | | | | =24* |
| | | | | |
| -2* | -2* | -2* | -2* | -2* |
| | | | | =-10* |
| Total: | | | | 34 ★ |

Der Spieler, der den Park mit dem höchsten Ansehen besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Besuchern in seinem Park. Besteht auch dann noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

ANMERKUNG: Geld, das die Spieler am Ende der Partie besitzen, zählt nichts.

Der Spieler macht seine Schlusswertung:

- ◆ Er hat 11 unterschiedliche Attraktionen = 20 Punkte
 - ◆ 9 grüne und 5 blaue Besucher = 14 Punkte
 - ◆ 6 rosa und 3 gelbe Besucher = 18 Punkte
 - ◆ Am Eingang stehen noch Besucher:
 - 2 blaue + 1 gelber + 2 rote = - 8 Punkte
 - ◆ 5 Wege sind nicht verbunden = - 10 Punkte
- Gesamtpunkte des Spielers: 34 Punkte.



DIE PLÄTTCHEN

Es gibt 4 Arten von Plättchen, die die Spieler in ihrem Zug kaufen können:

Gelände-Erweiterungen

Die Spieler können im Laufe der Partie eine einzige Erweiterung ihres Geländes für \$6 kaufen. Sie legen diese Erweiterung an einer Seite ihres Parks an, passend an das Raster. Achtung, ein Eingang darf nicht durch eine Erweiterung versperrt werden.

Eingänge

Die Spieler können im Laufe der Partie einen einzigen zusätzlichen Eingang für \$3 kaufen. Sie legen den Eingang an eine Seite ihres Parks oder ihrer Erweiterung.



ANMERKUNG:

- ◆ Eingänge können niemals verschoben werden.
- ◆ Besucher, die an einem Eingang warten, können nach Belieben an einen anderen Eingang bewegt werden.

Attraktionen und Services

ATTRAKTIONEN

Sie locken Besucher an, die dir am Ende der Runde Geld und am Ende der Partie Ansehen bringen.

Eigenschaften eines Attraktionen-Plättchens

A – Wege

B – Art der Attraktion (erkennbar durch das Bild)

C – Felder für Besucher. Zeigt die Farbe der Besucher an, die hierhin gestellt werden können.

D – Feld für besondere Besucher. Dieses Feld bringt zusätzliche Einnahmen, wenn ein Besucher darauf steht. Dieses Feld ist nur verfügbar, wenn der gezeigte Service (hier: das Restaurant) direkt mit der Attraktion verbunden ist.

E – Kaufpreis der Attraktion.



ANMERKUNG:

- ◆ Springbrunnen gelten als Attraktionen.
- ◆ Nicht von jeder Attraktion gibt es die gleiche Anzahl an Plättchen (siehe nächste Seite).

SERVICES

Es gibt 3 Arten von Services: Restaurants , Toiletten , und Geschäfte . Services ermöglichen es, die Besucherzahl von Attraktionen zu erhöhen, die über einen Weg direkt mit ihnen verbunden sind (generell sind dies die Besucher, die am meisten ausgeben).

WERBUNG (RÜCKSEITE DER SERVICE-PLÄTTCHEN)

Wenn ein Spieler ein Werbungs-Plättchen zum angezeigten Preis kauft (vom Stapel der kleinen Plättchen), erhält er die Besucher, die auf dem Plättchen angezeigt werden und stellt sie entweder in seinen Park oder an den Eingang seines Parks. Das Werbungs-Plättchen wird unter den Stapel gelegt.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Dank an Hans im Glück, die Blue Orange den Begriff **MEEPLE**, verwenden lassen, der seinen Ursprung im Spiel *Carcassonne* hat.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu



REGLAS



Autores: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Ilustrador: Tomek Larek

2 a 4 Jugadores – 10+ años – 60 Minutos

INTRODUCCIÓN

¡Construye el parque de atracciones más prestigioso del mundo! Compra las atracciones más alucinantes, ofrece los mejores servicios y consigue el mayor número de visitantes posible con muchos autobuses y publicidad. ¡Satisface las necesidades de tu público para tener éxito! Asegúrate de no descuidar a ningún visitante, ya que los menos felices van a perjudicar tu reputación.

OBJETIVO DEL JUEGO

Organiza tu parque con nuevas atracciones y ofrece los servicios más punteros a tus visitantes. Cuando los visitantes estén satisfechos, ganarás el máximo número de puntos de prestigio. Entretanto, organiza los caminos de tu parque para asegurar que las colas sean lo más cortas posible, o los visitantes descontentos van a dañar tu reputación. Al final de la partida, se evalúan todos los parques y el jugador/a con más puntos de prestigio se alzará con la victoria.

COMPONENTES

- * 4 tableros de Terreno
- * 1 tablero de Aparcamiento
- * 4 losetas de Extensión del Terreno
- * 4 fichas extra de Acceso al Parque
- * 101 losetas de Atracciones/Servicios (32 pequeñas con publicidad por detrás, 40 medianas y 29 grandes)
- * 17 losetas de Autobús
- * 124 fichas de Visitantes (35 verdes, 35 azules, 30 rosas, 24 amarillas)
- * 1 ficha de Entrada del Parque (ficha de primer jugador)
- * 1 Marcador de Rondas
- * 52 monedas (33 de \$1 y 19 de \$5)
- * 4 Accesos al Parque (2 pilares y + 1 cartel)
- * 1 cuaderno de puntuación

PREPARACIÓN

- A** Coloca el tablero de Aparcamiento en el centro de la mesa.
- B** Mezcla las losetas de Autobús para formar una pila cara abajo, y saca tantas losetas como jugadores + 1. Deja estas losetas cara arriba en las casillas del lado derecho del tablero de Aparcamiento. Pon las fichas de los visitantes correspondientes encima.
- C** Pon el Marcador de Rondas en la casilla nº1 del track, en el tablero de Aparcamiento.
- D** Forma 3 pilas distintas de acuerdo al tamaño de las losetas de Atracciones/Servicios, cara abajo. Saca 5 pequeñas, 5 medianas y 3 grandes, y déjalas cara arriba junto al aparcamiento, para formar el mercado (ver ejemplo más abajo).
- E** Deja al alcance de los jugadores las 4 losetas de Extensión de Terreno y los 4 accesos extra, junto al tablero de Aparcamiento.
- F** Deja las fichas de Visitantes y las monedas al alcance de todos los jugadores.

- G** Cada jugador/a recibe:
 - * 1 tablero individual de Terreno,
 - * 1 Acceso al Parque de su color; este se coloca al lado del tablero de Terreno frente al camino pequeño,
 - * 1 hoja del cuaderno de puntos,
 - * 1 lápiz (no incluido),
- H** Quien haya ido más recientemente a un parque de atracciones será el jugador/a inicial.
- I** Cada jugador/a recibe dinero de acuerdo a su turno en el orden de ronda:
 - * El 1º recibe \$0
 - * El 2º recibe \$1
 - * El 3º recibe \$2
 - * El 4º recibe \$3.

¡Ahora ya puedes empezar a construir tu propio parque de atracciones!



Encajar.



Montaje para 3 jugadores.

JUGAR

Meeple Land se juega en **4 rondas**, divididas en varios turnos.

Al inicio de cada ronda, cada jugador/a recibe la financiación mostrada en el Track de Rondas del tablero de Aparcamiento (\$15 en la Ronda 1, \$10 en la Ronda 2, \$5 en la Ronda 3 y \$0 en la Ronda 4).

TURNOS

Comenzando por el jugador/a inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores deben **Comprar** o **Publicitar** o **Pasar**.

Comprar

Elige y compra UNA de las losetas del mercado. Puede ser una Atracción, una Extensión de Terreno o una Acceso al Parque. Debes pagar el precio mostrada en la loseta. Si la loseta comprada es una atracción o servicio, se repone con otra del mazo. Coloca la loseta comprada en tu parque, excepto si es publicidad (ver "Loseta Publicitaria").

COLOCACIÓN DE LOSETAS

Decide dónde colocar cada loseta respetando la cuadrícula de tu Tablero de Terreno. Se pueden colocar en cualquier dirección. Al elegir dónde colocar la loseta, al menos 1 camino debe estar conectado con otro camino del tablero.

NOTA: los accesos se consideran puntos de partida para los caminos.



La loseta de la derecha no se puede colocar aquí, porque ninguno de sus caminos conecta con un camino del tablero. Las demás están posicionadas correctamente.

CONSEJO: al añadir una atracción a tu parque, marca su casilla en tu hoja de puntos. Esto te ayudará a llevar la cuenta de tipos diferentes de atracciones en tu parque.

OFRECER UN SERVICIO EN UNA ATRACCIÓN

Para ofrecer un servicio en una atracción, debes colocar la loseta del **Servicio directamente adyacente** a dicha atracción, conectando los caminos.



En este ejemplo, el servicio de restauración conectado a esta atracción permite recibir a visitantes amarillos **A** y no aplica a las atracciones **B** que no están directamente conectadas a la de restauración (ver "Recibir Visitantes").

Algunas losetas de Servicios presentan 2 servicios diferentes, y ambos pueden ser usados para las atracciones a las que estén conectadas.



IMPORTANTE: en cuanto una loseta se coloca en el parque no se podrá mover o girar hasta el final de la partida. Hay que tener cuidado para no bloquear los caminos. Si sucede, se puede comprar un nuevo Acceso y/o Extensión de Terreno.

Publicitar

Puedes comprar Publicidad por el precio indicado en la loseta (el dorso de la loseta pequeña encima de la pila). Recibes los visitantes mostrados en el anuncio. Puedes colocarlos en el parque o en un acceso. La loseta comprada se descarta debajo de la pila.

Pasar

Si no puedes o no quieres comprar una loseta en tu turno, puedes pasar.




Al pasar, no puedes hacer ninguna acción más hasta el final de la ronda. Toma una loseta de Autobús y déjala enfrente de ti con los visitantes que tenga a bordo.


La ronda termina cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar.

FIN DE RONDA

1. Recibir Visitantes


Las losetas de autobús usadas se descartan de vuelta a la caja del juego y no se pueden volver a usar. Puedes colocar los Visitantes en el acceso en cualquier casilla libre de su color, siempre que cumplan la siguiente regla:

Las casillas con ,  o  sólo están disponibles si es el servicio correspondiente está directamente conectado a la atracción.

Las fuentes son casillas comodín  y reciben visitantes de cualquier color.



2. Recibir Beneficios

Cada visitante del parque produce \$1 para ti, y los visitantes en espacios especiales  producen + \$1 adicional.

NOTA: Los visitantes en el acceso no producen nada.

Esta jugadora de Meeple Land recibe \$3 por sus visitantes + \$2 por los visitantes en espacios especiales (total de \$7). No recibe nada por los trabajadores al acceso de su parque.

IMPORTANTE:

- ◆ Puedes gestionar a los visitantes de tu parque en cualquier momento, incluyendo fuera de tu turno o en turnos ajenos. Puedes realizar cualquier cambio que quieras, siempre que se cumplan las reglas para recibir visitantes (ver "Recibir Visitantes").
- ◆ Podría suceder que no haya suficientes meeple en la reserva para rellenar un autobús o un anuncio. En ese caso, toma todos los meeple posibles; el precio de un anuncio incompleto no cambia.



NOTA:

- ◆ La fase de **Recibir Visitantes** se puede llevar a cabo por todos los jugadores a la vez.
- ◆ Si los visitantes no se pueden colocar en el parque, permanecen en la ficha de Acceso y pueden entrar en una ronda posterior (si se construyen atracciones que los puedan albergar). **Atención**, los visitantes que sigan en el acceso de tu parque al final de la partida estarán muy descontentos y perderás puntos de reputación.



3. Determinar el jugador/a inicial

Quien tenga menos dinero juega primero. El nuevo jugador/a inicial recibe la ficha de Entrada del Parque. En caso de empate, quien esté más cerca del actual jugador/a inicial (en sentido horario) juega primero. En caso de empate, el jugador/a inicial actual no puede volver a jugar primero.

4. Llegada de nuevos autobuses

Toma tantos autobuses nuevos como el número de jugadores + 1 **A** y coloca los visitantes correspondientes en cada nuevo autobús. Avanzar el Marcador de Rondas una casilla **B**.

La partida termina al finalizar la cuarta ronda.



FIN DE LA PARTIDA

El juego termina al final de la cuarta ronda.

Usa tu hoja de puntuación para calcular tu total de puntos de reputación.

Variedades de atracciones

Los jugadores reciben puntos según la cantidad de atracciones diferentes en sus parques de la siguiente manera:

| Atracciones diferentes | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|------------------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| Puntos de reputación | 2 pts. | 6 pts. | 10 pts. | 15 pts. | 20 pts. | 25 pts. |

Visitantes

Todos los visitantes dentro del parque otorgan punto de prestigio:

- ◆ verdes y azules dan 1 punto cada uno,
- ◆ rosas y amarillos dan 2 puntos cada uno.

NOTA: Las fuentes cuentan como atracciones.

Los visitantes retenidos en la Acceso al Parque están descontentos y perjudican la reputación de tu parque:

- ◆ verdes y azules restan 1 punto cada uno,
- ◆ rosas y amarillos restan 2 puntos cada uno.

Disposición del Parque

Un parque mal organizado cuesta puntos de reputación. Por cada camino cortado por otra loseta **A**, pierdes 2 puntos de reputación. Los caminos que llevan fuera del parque o que no están cortados por otra loseta **B** no cuestan puntos.



| | | | | | | | | | |
|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 47 | 7 | 8 | 9 | | | | |
| | | 0+ | 2+ | 6+ | 10+ | | | | |
| | | 10 | 11 | 12 | | | | | |
| | | 15+ | 20+ | 25+ | | | | | =20+ |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----|----|--|----|---|--|----|----|--|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | +1 | 9 | | +1 | 5 | | -1 | 0 | | -1 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | +2 | 12 | | +2 | 6 | | -2 | -4 | | -2 | -2 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Total: 34 ★

NOTA: el dinero sobrante no tiene valor.

El jugador/a con más puntos de reputación gana la partida.

En caso de empate, quien menos puntos haya restado gana. Si el empate persiste, el jugador/a con más visitantes dentro del parque gana. Si aún no hay un vencedor, los jugadores empatados comparten la victoria.

El jugador cuenta sus puntos:

- ◆ Tiene 11 tipos diferentes de atracciones = 20 puntos
- ◆ 9 visitantes verdes y 5 azules = 14 puntos
- ◆ 6 visitantes rosas y 3 amarillos = 18 puntos
- ◆ Tiene visitantes retenidos en el acceso del parque:
2 azules + 1 amarilla + 2 rosas = - 8 puntos
- ◆ 5 caminos no conectados = - 10 puntos

Puntuación final del jugador: 34 puntos.

-8

Detailed description of the park board layout: The board is a grid of green squares representing different areas of the park. Attractions include a carousel, a Ferris wheel, a roller coaster, a pirate ship, a haunted house, a roller coaster, a roller coaster, and a roller coaster. Path connections are shown between squares, with some marked as disconnected (indicated by a red '-2'). Visitor counts are shown in various colors (green, blue, pink, yellow). Costs are indicated by dollar signs. A small '6' is in the bottom left corner.

LOSETAS

Hay 4 tipos de losetas que puedes comprar en tu turno:

Extensiones de Terreno

Durante la partida, cada jugador/a puede comprar UNA extensión por \$6. La extensión se coloca a un lado de su parque, haciendo coincidir la cuadrícula. Atención, no se puede bloquear un acceso con una extensión.

Accesos

Durante la partida, cada jugador/a puede comprar UN acceso extra por \$3. Este se coloca en uno de los laterales del parque o la extensión.



NOTA:

- ◆ Los accesos no se pueden mover.
- ◆ Se puede mover visitantes libremente de un acceso a otro.

Atracciones y servicios

ATRACCIONES

Atraen visitantes que producen dinero al final de la ronda y puntos de reputación al final de la partida.

Características de una loseta de Atracción:

- A** – caminos.
- B** – Tipo de atracción (ilustración).
- C** – casillas para visitantes, con sus colores respectivos.
- D** – casillas especiales para visitantes. Estas casillas producen beneficios adicionales cuando están ocupadas por visitantes. Sólo pueden usarse si el servicio asociado está directamente conectado con la atracción (en este caso, un restaurante).
- E** – Precio de la atracción.



NOTA:

- ◆ Las fuentes se consideran atracciones.
- ◆ No hay el mismo número de losetas de cada tipo de atracción.

SERVICIOS

Hay 3 tipos de servicios: restaurantes 🍔, aseos 🚽 y tiendas 📦.

Los servicios ayudan a aumentar el número de visitantes en las atracciones a las que están conectados por un camino (generalmente estos visitantes gastan más dinero).

PUBLICIDAD (DORSO DE LAS LOSETAS DE SERVICIO)

Al comprar una loseta de Publicidad por el precio indicado en la loseta (encima de la pila de losetas pequeñas), recibes el número de visitantes del color mostrado en la loseta. Estos visitantes se colocan en el acceso o dentro de tu parque. La loseta de Publicidad se descarta debajo de la pila.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Agradecimientos a Hans im Glück por permitir a Blue Orange usar la palabra **MEEPLE**, originada en su juego *Carcassonne*.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu



REGOLE



Autori: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrazioni: Tomek Larek

Da 2 a 4 giocatori – 10+ – 60 Minuti

INTRODUZIONE

Costruisci il Luna Park più rinomato di sempre! Acquista le migliori attrazioni, proponi i servizi più accurati e aumenta l'afflusso di visitatori usando i bus e la pubblicità. Rispondi alle aspettative del pubblico e il successo non potrà mancare! Ma, attenzione; non trascurare nessuno dei tuoi visitatori, perché i più insoddisfatti appanneranno la tua reputazione.

SCOPO DEL GIOCO

Aggiungi nuove attrazioni al tuo parco e proponi i migliori servizi a disposizione dei tuoi visitatori. Se saranno soddisfatti ti faranno guadagnare il massimo dei punti di Reputazione. Scegli con criterio le tue attrazioni e disponi al meglio i diversi percorsi del tuo parco per evitare il più possibile gli ingorghi. Gli ingorghi e i visitatori insoddisfatti metteranno in forse la tua positiva reputazione. Al termine della partita il tuo parco sarà valutato e sarà vincitore chi avrà il maggior numero di punti Reputazione.

MATERIALI

- * 4 plance individuali Spazi
- * 1 plancia Parcheggio
- * 4 tessere ampliamento degli Spazi
- * 4 tessere Ingressi del Parco supplementari
- * 101 tessere Attrazione/Servizi (32 più piccole con la pubblicità sul retro, 40 di media grandezza e 29 le più grandi)
- * 17 tessere bus
- * 124 segnalini Visitatore (35 verdi, 35 blu, 30 rosa, 24 gialli)
- * 1 gettone Biglietti del parco (1° giocatore)
- * 1 indicatore di manche
- * 52 tagli di denaro (33 da \$1 e 19 da \$5)
- * 4 Ingressi giocatore (2 Colonne + Insegna per ogni giocatore)
- * 1 blocchetto segnapunti

PREPARAZIONE

- A** Si piazza la plancia Parcheggio al centro del tavolo.
- B** Si mischiano le tessere Bus e si forma un mazzo con le immagini nascoste; poi si pescano tante tessere Bus quanti sono i giocatori + 1. Le si piazza con le immagini in vista nei loro alloggiamenti della plancia Parcheggio, sul lato destro, e si piazzano sopra i segnalini Visitatore corrispondenti.
- C** Si piazza l'indicatore di manche sulla casella nr. 1 del percorso.
- D** Si formano 3 mazzi differenti, con le immagini nascoste, delle tessere Attrazione/Servizio accorrandole per taglia. Si pescano 5 tessere piccole, 5 medie e 3 grandi; le si piazza con le immagini in vista sul Parcheggio (v. esempio qui sotto).
- E** Si piazzano i 4 ampliamenti degli spazi e i 4 ingressi supplementari a lato della plancia Parcheggio, disponibili per i giocatori.
- F** Si dispongono i visitatori e i tagli di denaro alla portata di tutti i giocatori.

- G** Ogni giocatore prende:
 - * 1 plancia individuale Spazio,
 - * 1 ingresso del parco del proprio colore (2 colonne + Insegna); questo viene messo a lato della plancia Spazio davanti all'indicazione di percorso.
 - * 1 scheda segnapunti,
 - * 1 matita (non fornita),
- H** Il primo giocatore è quello che ha visitato da poco un Luna Park. Colloca il gettone "primo giocatore" davanti a se.
- I** I giocatori ricevono una quantità di denaro secondo la loro posizione, in senso orario, rispetto al primo giocatore:
 - * 1° giocatore \$0
 - * 2° giocatore \$1
 - * 3° giocatore \$2
 - * 4° giocatore \$3.



Da montare.

Si da inizio alla costruzione del Luna Park!



Preparazione per 3 giocatori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in **4 manche** composte ciascuna da più turni di gioco.

All'inizio di ogni manche tutti i giocatori ricevono le dotazioni di denaro indicate sul percorso di manche (\$15 per la 1a manche, \$10 per la 2a, \$5 per la 3a e \$0 per la 4a).

TURNO I GIOCO

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno al proprio turno deve: **Comprare un'attrazione** o **Comprare una pubblicità** o **Passare la mano**.

Comprare un'attrazione

Si dovrà scegliere e comprare UNA delle tessere del Mercato Centrale. Potrà essere un'attrazione, un'espansione dello spazio, un ingresso al parco o un servizio. Si dovrà pagarne il prezzo indicato sulla tessera. Se la tessera acquistata è un servizio o un'attrazione, si pesca una nuova tessera per rimpiazzarla. A seguire, si piazza la tessera comprata nel proprio parco, eccetto se si tratta di una pubblicità (V. "Tessera pubblicità").

PIAZZAMENTO DELLE TESSERE:

Ogni tessera viene piazzata rispettando la suddivisione in riquadri della propria plancia Spazio. Si potrà orientare la tessera nel senso ritenuto più opportuno. Quando si posa una tessera, bisogna obbligatoriamente che almeno 1 percorso di quella tessera sia connesso a un percorso già presente sulla propria plancia.

N.B.: Gli ingressi sono considerati punti di partenza dei percorsi.

La tessera di destra non può essere piazzata là perché nessuno dei suoi percorsi è connesso a uno già esistente. Le altre tessere sono disposte correttamente

SUGGERIMENTO: quando una nuova attrazione viene aggiunta al proprio parco, si spunta la casella a lato di questa attrazione sulla propria scheda segnapunti. Questo consentirà di controllare meglio il numero delle diverse attrazioni nel proprio parco.



AGGIUNGERE UN SERVIZIO A UN'ATTRAZIONE:

Per fornire un servizio a un'attrazione, si deve piazzare la tessera di questo servizio **direttamente sul lato dell'attrazione, connettendo i loro percorsi**.

*In questo caso il servizio di ristoro connesso a questa attrazione **A** permette di sbloccare la postazione del visitatore giallo, ma non quella dell'attrazione **B** che non è connessa direttamente al servizio di ristoro (V. Accogliere i visitatori).*

Alcune tessere Servizio propongono 2 servizi diversi che sono utilizzabili entrambi per le attrazioni a cui vengono connessi.



IMPORTANTE: Una volta piazzate nel proprio parco, non si potrà più spostare o girare le tessere fino al termine della partita. Si presti attenzione a non rimanere bloccati; nel qual caso, per poter proseguire, si potrà comprare un nuovo ingresso e/o un'espansione dello spazio.

Comprare una pubblicità

Si può comprare una Pubblicità al prezzo indicato sulla tessera (retro della tessera piccola sopra il mazzo). Si possono quindi ricevere i Visitatori indicati sulla Pubblicità che si potranno piazzare sia all'ingresso, sia all'interno del proprio Parco. La tessera Pubblicità acquistata viene messa sotto il mazzo.

Passare la mano




Se al proprio turno non si desidera o non si può acquistare una tessera, allora si deve passare la mano. Quando si passa la mano non si potrà più fare alcuna azione fino al termine della manche. Si prende una carta Bus e la si piazza davanti a se con sopra i Meeples che richiede.


La manche termina quando tutti i giocatori hanno passato il turno.

FINE DELLA MANCHE

1. Accogliere i visitatori

Le tessere Bus utilizzate vengono scartate e rimesse nella scatola; non serviranno più per questa partita. Poi, i visitatori che si trovano all'ingresso dei parchi possono essere piazzati su qualunque postazione libera del loro colore rispettando la regola che segue:

Le postazioni con ,  o  sono disponibili soltanto se il servizio corrispondente è connesso direttamente all'attrazione.

Le fontane sono una postazione jolly e  possono ospitare qualunque visitatore dei diversi colori.



2. Ricevere gli incassi del parco

Ogni visitatore che si trova nel parco conferisce \$1 e i visitatori che si trovano su una postazione speciale conferiscono \$1 supplementare.

N.B.: I visitatori che si trovano all'ingresso del parco non conferiscono nulla.

Il giocatore Dream Island guadagna \$5 per i suoi visitatori + \$2 per i suoi visitatori che si trovano su una postazione speciale (in totale \$7) ma non guadagna nulla per i suoi visitatori rimasti all'ingresso del parco.



IMPORTANTE:

◆ Si potrà in qualsiasi momento gestire i propri visitatori, durante il turno degli altri giocatori o quando si sarà passato il proprio turno. Si è liberi di effettuare i cambiamenti desiderati a patto di rispettare le regole di accoglienza dei visitatori (V. "Accogliere i visitatori").

◆ In qualche raro caso potrà capitare di non avere meeple sufficienti per completare un bus o comprare una tessera pubblicità. In quei casi si prende il massimo possibile di meeple; il costo di una tessera pubblicità incompleta resta invariato.



3. Decidere il primo giocatore

Il giocatore che ha meno denaro diventa il primo giocatore. Mette il segnalino "primo giocatore" davanti a se. In caso di parità prende il segnalino il giocatore, a sinistra, più vicino a quello che è di mano.

4. Arrivo di nuovi bus

Si pescano nuovi bus, pari al numero dei giocatori + 1 **A** e su ogni bus si piazzano i visitatori corrispondenti. Si sposta di una tacca il contatore di manche **B**.

La partita finisce al termine della quarta manche.



FINE DELLA PARTITA

La partita finisce dopo aver giocato la quarta manche. Poi i giocatori calcolano i loro punti di reputazione.

Varietà delle attrazioni

Secondo il numero dei diversi giochi presenti nel loro parco, i giocatori guadagnano i seguenti punti.

| Attrazioni differenti | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|-----------------------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| Punti di reputazione | 2 p. | 6 p. | 10 p. | 15 p. | 20 p. | 25 p. |

N.B.: Le fontane contano come una attrazione.

Visitatori

Tutti i visitatori presenti dentro il parco conferiscono punti di reputazione:

- ◆ I visitatori verdi e blu conferiscono **1 punto** ciascuno,
- ◆ I visitatori rosa e gialli conferiscono **2 punti** ciascuno.

I visitatori rimasti esclusi all'ingresso del parco sono scontenti e fanno diminuire la reputazione:

- ◆ I visitatori verdi e blu fanno perdere **1 punto** ciascuno,
- ◆ I visitatori rosa e gialli fanno perdere **2 punti** ciascuno.

Disposizione del parco

un parco sistemato male riceve dei punti di reputazione negativi. Per ogni percorso interrotto da un'altra tessera **A** il giocatore perde **2 punti** di reputazione. Ogni percorso che dà verso l'esterno del parco o che non è interrotto da un'altra tessera **B** non conferisce punti negativi.



11 attractions diverse = 20 punti
 9 visitatori verdi e 5 Bleus = 14 punti
 6 visitatori rose e 3 jaunes = 18 punti
 Giocatori rimasti all'ingresso del parco:
 2 blu + 1 giallo + 2 rosa = - 8 punti
 5 percorsi non sono connessi = - 10 punti
 Punteggio finale: 34 punti.

Il giocatore che possiede il parco con la miglior reputazione vince la partita.

N.B.: Il denaro che resta nelle mani dei giocatori alla fine della partita non conferisce nulla.

In caso di parità vince il giocatore con meno punti negativi. Se la parità persiste vince chi ha il maggior numero di visitatori nel suo parco. Se la parità persiste viene divisa la vittoria.

- Il giocatore verifica il suo punteggio:
- ◆ 11 attrazioni diverse = 20 punti
- ◆ 9 visitatori verts et 5 Bleus = 14 punti
- ◆ 6 visitatori rose et 3 jaunes = 18 punti
- ◆ Giocatori rimasti all'ingresso del parco: 2 blu + 1 giallo + 2 rosa = - 8 punti
- ◆ 5 percorsi non sono connessi = - 10 punti



LE TESSERE

Ci sono 4 tipi di tessere che i giocatori possono comprare al loro turno:

L'allargamento degli spazi

I giocatori possono comprare soltanto un allargamento dello spazio durante la partita, pagando \$6. Piazzano questa espansione su un lato del loro parco facendo combaciare la quadrettatura. Attenzione, un ingresso non può essere coperto da un'espansione.

Gli ingressi

I giocatori possono comprare soltanto un ingresso supplementare durante la partita, pagando \$3. L'ingresso viene piazzato lungo uno dei lati del loro parco o dell'espansione.



N.B.:

- ◆ Gli ingressi non possono essere spostati mai.
- ◆ I visitatori che si trovano su un ingresso, possono essere spostati su un altro ingresso.

Le attrazioni e i servizi

LE ATTRAZIONI

Possono accogliere dei visitatori che conferiscono denaro al termine della manche e punti di reputazione al termine della partita.

Caratteristiche di una tessera Attrazione

A – Percorsi

B – Tipo di attrazione (v. l'illustrazione)

C – Postazione dei visitatori, indica il colore dei visitatori che possono essere piazzati lì.

D – Postazione di visitatori speciali. Questa postazione dà dei punti supplementari se viene occupata da un visitatore. Questa postazione entra in gioco soltanto se il servizio indicato (in questo caso, la ristorazione) è connesso direttamente con l'attrazione.

E – Prezzo d'acquisto dell'attrazione.



N.B.:

- ◆ Le fontane vengono considerate come attrazioni.
- ◆ Non esiste lo stesso numero di tessere per ogni attrazione.

I SERVIZI

Ci sono 3 tipi di servizi: i ristoranti 🍔, i bagni 🚽, i negozi 🎁.

I servizi consentono di aumentare la capacità delle attrazioni che vi sono connesse direttamente con un percorso (in generale i visitatori connessi con questi servizi sono quelli che spendono di più).

LE PUBBLICITÀ (SUL RETRO DELLE TESSERE SERVIZI)

Quando un giocatore acquista una tessera pubblicità al prezzo indicato sulla tessera (quella che si trova sopra la pila di tessere 1x1), riceve i Visitatori indicati sulla Pubblicità che potrà piazzare sia nel all'interno che all'ingresso del proprio Parco. La tessera Pubblicità acquistata viene messa sotto la pila.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Ringraziamo Hans im Gluck per aver concesso l'uso del termine **MEEPLE**, che ha le sue origini in *Carcassonne*.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu



REGRAS



Autores: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Ilustrador: Tomek Larek

2 a 4 Jogadores – 10+ anos – 60 Minutos

INTRODUÇÃO

Construa o parque de diversões mais prestigiado de sempre! Compre as atrações mais emocionantes, ofereça os melhores serviços e receba o maior número de visitantes possível graças a muitos autocarros e publicidade. Reaja às necessidades do público e terá sucesso! Tenha cuidado para não negligenciar um único visitante, visto que os mais descontentes vão prejudicar a sua reputação.

OBJETIVO DO JOGO

Organize o seu parque com novas atrações e ofereça os serviços mais modernos aos seus visitantes. Quando os visitantes estão satisfeitos, o jogador ganha o número máximo de pontos de prestígio. Ao mesmo tempo, organize os diferentes caminhos no seu parque para assegurar que as filas sejam o mais curtas possível, ou visitantes descontentes vão prejudicar a sua reputação. No fim do jogo, o seu parque vai ser avaliado e o jogador com mais pontos de prestígio será declarado vencedor.

CONTEÚDO

- * 4 tabuleiros de Terreno
- * 1 tabuleiro de Estacionamento
- * 4 quadrados de Extensão de Terreno
- * 4 peças de Entrada do Parque extra
- * 101 peças de Atrações/Serviços (32 pequenas com publicidade por trás, 40 médias e 29 grandes)
- * 17 peças de Autocarro
- * 124 peças de Visitantes (35 verdes, 35 azuis, 30 encarnadas e 24 amarelas)
- * 1 ficha de Bilhetes do Parque (ficha do primeiro jogador)
- * 1 Marcador de Rondas
- * 52 moedas (33 de \$1 e 19 de \$5)
- * 4 Entradas de Parque (2 pilares e 1 faixa)
- * 1 caderno de pontuação

PREPARAÇÃO

- A** Colocar o tabuleiro de Estacionamento no centro da mesa.
- B** Baralhar as peças de Autocarro para criar uma pilha, virada para baixo, e tirar tantas peças quanto o número de jogadores + 1. Colocar estas peças viradas para cima nos espaços do lado direito do tabuleiro de Estacionamento. Colocar as peças de jogadores correspondentes em cima.
- C** Colocar o Marcador de Rondas na casa nº 1 do indicador, no tabuleiro de Estacionamento.
- D** Fazer 3 pilhas distintas de cada tamanho de peças de Atrações/Serviços, viradas para baixo. Biscar 5 pequenas, 5 médias 3 grandes e colocá-las viradas para cima junto do estacionamento, para criar o Mercado (ver exemplo em baixo).
- E** Colocar ao alcance de todos os jogadores os 4 quadrados de Extensão de Terreno e as 4 entradas extra, ao lado do tabuleiro de Estacionamento.
- F** Colocar as peças de Visitantes e as moedas ao alcance de todos os jogadores.

- G** Cada jogador deve tirar:
 - * 1 tabuleiro individual de Terreno,
 - * 1 Entrada do Parque da sua cor; esta é colocada ao lado do tabuleiro de Terreno à frente do pequeno caminho,
 - * 1 folha do caderno de pontos,
 - * 1 lápis (não incluído),
- H** O último jogador a ter ido a um parque de diversões é o primeiro a jogar.
- I** Cada jogador recebe dinheiro de acordo com a sua posição na ordem das rondas:
 - * O 1º tira \$0
 - * O 2º tira \$1
 - * O 3º tira \$2
 - * O 4º tira \$3.

Agora pode começar a construir o seu próprio parque de diversões!



Para montar.



Exemplo de uma preparação de jogo para uma partida com 3 jogadores.

JOGAR

Meeple Land é jogado em **4 rondas**, constituídas por várias jogadas.

No início de cada ronda, cada jogador recebe o financiamento mostrado no Indicador de Rondas, no tabuleiro de Estacionamento (\$15 na Ronda 1, \$10 na Ronda 2, \$5 na Ronda 3 e \$0 na Ronda 4).

JOGADAS

Começando no primeiro jogador e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, na sua vez os jogadores devem **Comprar** ou **Publicitar** ou **Passar**.

Comprar

O jogador deve escolher e comprar UMA das peças do mercado. Pode ser uma Atração, um serviço, uma Extensão de Terreno ou uma Entrada do Parque. Deve pagar a quantia mostrada na peça. Se a peça comprada for uma atração ou serviço deve ser reposta com uma do baralho. O jogador coloca a peça comprada no seu parque, excepto se se tratar de uma ficha de publicidade (ver "Publicitar").

POSICIONAMENTO DAS PEÇAS:

O jogador escolhe onde posicionar cada peça, respeitando a grelha do seu Tabuleiro de Terreno. Pode ser posicionada em qualquer direção. Ao escolher onde colocar a peça, pelo menos 1 caminho desta deve estar conectado a outro caminho do tabuleiro.

NOTA: as entradas são consideradas pontos de partida para os caminhos.

A peça da direita não pode ser colocada aqui porque nenhum dos seus caminhos ligam com um caminho no tabuleiro. As outras foram posicionadas corretamente.

CONSELHO: Ao adicionar uma atração nova ao seu parque, o jogador deve assinalar a caixa desta atração na sua folha de pontuação. Isto permite manter registo do número de atrações diferentes no seu parque.



OFERECER UM SERVIÇO NUMA ATRAÇÃO:

Para oferecer um serviço numa atração, o jogador deve posicionar a peça de Serviço **imediatamente** ao lado a essa atração, conectando os caminhos.

*Neste exemplo, o serviço de restauração ligado a esta atração permite receber o visitante amarelo da atração **A**, mas não o visitante azul ligado à atração **B**, porque esta atração não está ligada ao restaurante (ver "Receber Visitantes").*

Algumas peças de Serviços apresentam 2 serviços diferentes, e podem ambos ser usados pelas atrações a que estão ligados.



IMPORTANTE: Assim que as peças são colocadas no parque não podem ser movidas ou viradas até ao fim do jogo. Deve-se ter atenção para não bloquear os caminhos. Nesse caso, pode-se comprar uma nova Entrada e/ou Extensão de Terreno.

Publicitar

O jogador pode comprar Publicidade pelo preço indicado na peça (o verso da peça pequena no topo da pilha). Receberá os visitantes mostrados no anúncio. Pode colocá-los no parque ou à entrada. A peça comprada é colocada no fim da pilha.

Passar

Se o jogador não puder ou se não desejar comprar uma peça na sua vez, pode passar.




Ao passar, o jogador não pode realizar mais nenhuma ação até ao fim da ronda. Tira uma peça de Autocarro e coloca-a à sua frente com os visitantes que traz a bordo.


A ronda acaba assim que todos os jogadores terminarem de jogar.

FIM DA RONDA

1. Receber Visitantes

Peças de autocarro usadas são descartadas para a caixa do jogo e não podem voltar a ser usadas. Os Visitantes à entrada podem ser colocados em qualquer espaço livre que corresponda à sua cor, assegurando que cumprem a seguinte regra:

Espaços com ,  ou  só estão disponíveis se o serviço correspondente estiver diretamente ligado à atração.

Fontes são espaços joker  e recebem visitantes de qualquer cor.



NOTA:

- ◆ A fase de **Receber Visitantes** pode ser levada a cabo por todos os jogadores ao mesmo tempo.
- ◆ Se os visitantes não puderem ser colocados no parque, permanecem na peça de Entrada e podem ser recebidos numa ronda subsequente (se se construírem atrações que se lhes adequem). **Atenção**, no fim do jogo quaisquer visitantes que fiquem à entrada do parque irão estar muito descontentes e o jogador perde pontos de reputação.

2. Receber Lucro

Cada visitante no parque rende ao jogador \$1 e visitantes nos espaços especiais rendem mais \$1.

NOTE: Visitantes à entrada não rendem nada.

O jogador da Meeple Land recebe \$5 pelos seus visitantes e + \$2 pelos visitantes nos espaços especiais (total de \$7) Não ganha nada pelos jogadores à entrada do seu parque.



3. Determinar o primeiro jogador

O jogador com menos dinheiro torna-se no primeiro a jogar. Coloca a ficha de Bilhetes do Parque à sua frente. No caso de um empate, o que estiver mais perto do atual primeiro jogador (na ordem dos ponteiros do relógio) torna-se no primeiro. No caso de empate, o atual primeiro jogador não pode voltar a ser o primeiro.

4. Chegada de novos autocarros

Biscar novos autocarros para que haja tantos quanto o número de jogadores + 1 **A** e colocar os visitantes correspondentes em cada novo autocarro.

Mover o Marcador de Rondas uma casa **B**.

O jogo termina no fim da quarta ronda.



FIM DO JOGO

O jogo termina no fim da quarta ronda. Os jogadores usam a sua folha de pontuação para calcular o seu total de pontos de prestígio.

Variedade de atrações

Os jogadores de acordo com o número de diferentes atrações no seu parque do seguinte modo:

| Atrações diferentes | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---------------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Pontos de reputação | 2 pts | 6 pts | 10 pts | 15 pts | 20 pts | 25 pts |

LEMBRAR: Fontes contam como atrações.

Visitantes

Todos os visitantes dentro do parque rendem pontos de prestígio:

- ◆ verdes e azuis valem **1 ponto** cada;
- ◆ cor-de-rosa e amarelos valem **2 pontos** cada.

Visitantes detidos à Entrada do Parque estão descontentes e prejudicam a reputação do parque:

- ◆ verdes e azuis tiram **1 ponto** cada;
- ◆ cor-de-rosa e amarelos tiram **2 pontos** cada.

Disposição do Parque

um parque mal distribuído custam pontos de reputação. Por cada caminho cortado por outra peça **A**, o jogador perde **2 pontos** de reputação. Caminhos que levam para fora do parque ou que não estão cortados por outra peça **B** não custam pontos.



| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

47 7 8 9
 0* 2* 6* 10*
 10 11 12
 15* 20* 25* = 20*

+1* 9 +1* 5 -1* 0 -1* 2 = 24*
 +2* 12 +2* 6 -2* -4 -2* -2

-2* = -10* Total: **34** ★

O jogador com mais pontos de reputação ganha o jogo.

No caso de empate, o jogador com menos pontos retirados ganha. Se o empate persistir, o jogador com mais visitantes dentro do parque ganha. Se ainda não houver um vencedor, os jogadores partilham a vitória.

NOTA: Qualquer quantia de dinheiro que os jogadores tiverem no fim não vale nada.

O jogador conta os seus pontos:

- ◆ Há 11 tipos diferentes de atrações = 20 pontos
- ◆ 9 visitantes verdes e 5 azuis = 14 pontos
- ◆ 6 visitantes cor-de-rosa e 3 amarelos = 18 pontos
- ◆ Há visitantes detidos à entrada do parque:
2 azuis + 1 amarelo + 2 cor-de-rosa = - 8 pontos
- ◆ 5 caminhos não estão conectados = - 10 pontos

-8

PEÇAS

Existem 4 tipos de peças que os jogadores podem comprar na sua vez:

Extensões de Terreno

Durante o jogo, os jogadores podem comprar UMA extensão por \$6. Ils placent cette extension sur un côté de leur parc, en faisant correspondre le quadrillage. Atenção, uma entrada não pode ser bloqueada por uma extensão.

Entradas

Durante o jogo, os jogadores podem comprar UMA entrada extra por \$3. Esta é colocada num dos lados do seu parque ou extensão.



NOTA:

- ◆ Entradas nunca podem ser movidas.
- ◆ Visitantes numa entrada podem livremente ser mudados para outra entrada.

Atrações e serviços

ATRAÇÕES

Estas atraem visitantes que rendem dinheiro no fim da ronda e pontos de reputação no fim do jogo.

Características de uma peça de Atração

A – Caminhos

B – Tipo de atração (mostrado na ilustração)

C – Espaços de visitantes, com as respetivas cores podem ser mostradas aqui.

D – Espaços especiais de visitantes. Estes espaços rendem lucro extra quando ocupados pelo visitante. Só podem ser usados se o serviço mostrado estiver diretamente conectada à atração (neste caso, um restaurante).

E – O custo da atração.



NOTE :

- ◆ Fontes são consideradas atrações;
- ◆ Não existe o mesmo número de peças para cada tipo de atração.

SERVIÇOS

Existem 3 tipos de serviço: restaurantes 🍔, casas-de-banho 🚽, e lojas 🎁.

Os serviços ajudam a aumentar o número de visitantes nas atrações que lhes estão conectadas com um caminho (geralmente estes visitantes gastam mais dinheiro).

PUBLICIDADE (NO VERSO DAS PEÇAS DE SERVIÇOS)

Quando uma peça de Publicidade é comprada por um jogador pelo preço mostrado na peça (no topo da pilha de peças pequenas), o jogador recebe o número de visitantes da cor mostrada na peça. Estes jogadores são colocados à entrada ou dentro do parque. A peça de publicidade é colocada no fim da pilha.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Obrigada à Hans im Glück por deixar a Blue Orange usar a palavra **MEEPLE**, originada no jogo *Carcassonne*.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu



SPELREGELS



Auteurs : Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Afbeeldingen: Tomek Larek

Voor 2 tot 4 spelers – 10 jaar of meer – 60 minuten

INLEIDING

Bouw het meest prestigieuze pretpark ooit! Koop de meest opwindende attracties, bied de beste diensten aan en verwelkom zoveel mogelijk bezoekers door bussen en reclame. Reageer op de behoeften van het publiek en het succes volgt! Zorg dat je geen enkele bezoeker verwaarloost, want ongelukkige bezoekers zullen je reputatie schaden.

DOEL VAN HET SPEL

Organiseer je park met nieuwe attracties en bied je bezoekers de beste diensten aan. Als bezoekers tevreden zijn, verdien je de meeste prestige punten. Kies zorgvuldig je attracties en zorg ervoor dat de verschillende paden door je park geen doodlopende wegen worden, want net als ongelukkige bezoekers schaden die je goede reputatie. Aan het einde van het spel wordt je park geëvalueerd en wordt de speler met de meeste prestige punten uitgeroepen tot winnaar.

SPELMATERIAAL

- * 4 individuele plattegrondborden
- * 1 parkingbord
- * 4 tegels uitbreiding plattegrond
- * 4 extra ingangen tot het park
- * 101 attractie- / dienstetegels (32 kleine tegels met reclame op de achterzijde, 40 middelgrote en 29 grote)
- * 17 bustegels
- * 124 bezoekers (35 groene, 35 blauwe, 30 roze en 24 gele houten figuren)
- * 1 toegangskaart (startspelerfiche)
- * 1 fiche rondeteller
- * 52 munten (33 van \$1, 19 van \$5)
- * 4 parkingangen (per speler: 2 pijlers en 1 vaandel)
- * 1 boekje scorebladen

SPELVOORBEREIDING

- A** Plaats het parkingbord in het midden van de tafel.
- B** Schud de bustegels, maak er een trekstapel van met de beeldzijde naar beneden en trek evenveel bustegels als het aantal spelers + 1. Plaats deze tegels met de afbeelding naar boven op de velden aan de rechterkant van het parkingbord. Plaats hierop de bijbehorende bezoekers.
- C** Plaats de rondeteller op veld nr.1 van het rondenspoor.
- D** Maak 3 aparte trekstapels (een van elke grootte) van de attractie- / dienstfiches met de afbeelding naar beneden. Trek 5 kleine, 5 middelgrote en 3 grote tegels van de stapels en leg deze open op de parking. (zie voorbeeld hieronder)
- E** Plaats de 4 plattegronduitbreidingen en 4 extra ingangen naast de parking, binnen het bereik van alle spelers.
- F** Plaats de bezoekers en munten binnen het bereik van alle spelers.

- G** Elke speler neemt:
 - * 1 individueel plattegrondbord,
 - * 1 parkingang in hun kleur (per speler: 2 pila- ren en 1 vaandel); deze wordt naast het platte- grondbord voor het smalle pad geplaatst,
 - * 1 scorekaart,
 - * 1 potlood (niet meegeleverd),
- H** De laatste speler die een pretpark heeft bezocht, legt de toegangkaart voor zich neer en wordt de startspeler.
- I** Elke speler ontvangt geld volgens zijn positie in de beurtvolgorde (met de klok mee, te beginnen met de startspeler):
 - * de startspeler ontvangt \$0
 - * de 2^{de} speler ontvangt \$1
 - * de 3^{de} speler ontvangt \$2
 - * de 4^{de} speler ontvangt \$3



Voor het 1ste spel in elkaar zetten.

Nu kan je beginnen met het bouwen van je pretpark!



Voorbeeld spelvoorbereiding voor 3 spelers

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld over **4 ronden** die uit verschillende beurten bestaan.

Aan het begin van elke ronde ontvangt elke speler de **subsidie** die afgebeeld staat op het rondenspoor (\$15 in ronde 1, \$10 in ronde 2, \$5 in ronde 3 en \$0 in ronde 4).

SPEELBEURT

In beurtvolgorde moeten spelers tijdens hun beurt een **attractie kopen** of **adverteren** of **passen**.

Koop een Attractie

Je moet **EEN** van de centrale markttegels kiezen en kopen. Dit kan een attractie, een dienst, een uitbreiding van de plattegrond of een ingang tot het park zijn. Je moet de op de tegel getoonde kosten betalen. Als de tegel die je hebt gekocht een dienst of attractie is, moet je een andere tegel trekken om deze op de markt te vervangen. Plaats de gekochte tegel in je park, tenzij het reclame is (zie Adverteren).

TEGELS PLAATSEN:

Kies waar je de tegel wil plaatsen op het raster van je plattegrond. Je mag de tegel draaien en in elke gewenste richting plaatsen. Bij het plaatsen van de tegel moet er minstens 1 pad van deze tegel verbonden zijn met een ander pad op je bord.

LET OP: ingangen worden beschouwd als startpunten voor paden.

De tegel rechts kan hier niet worden geplaatst omdat geen van de paden op de tegel aansluit op een bestaand pad. De andere tegels zijn correct geplaatst.

ADVIES: Als je een nieuwe attractie aan je park toevoegt, plaats dan op je scorekaart een kruisje in het vakje naast deze attractie. Hiermee kan je bijhouden hoeveel verschillende attracties je in je park hebt.

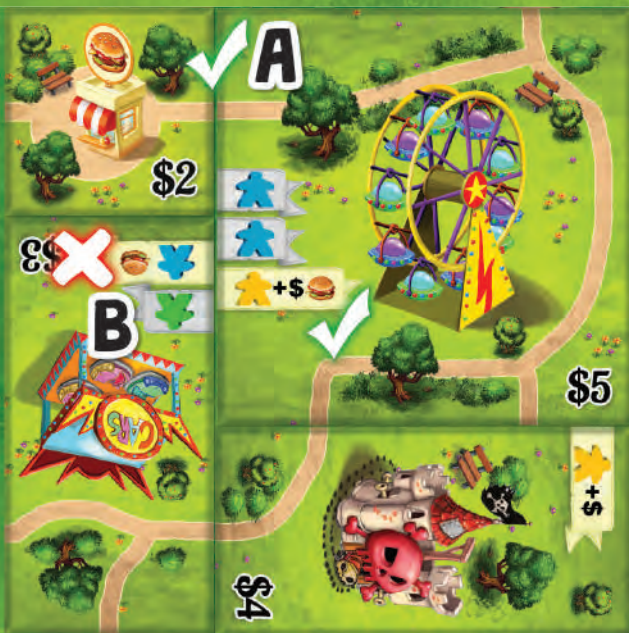


BIED EEN DIENST AAN BIJ EEN ATTRACTIE:

Om een dienst te verlenen bij een attractie, moet je deze **dienstentegel direct naast de attractie plaatsen door de paden te verbinden**.

*In dit voorbeeld ontgrendelt het restaurant dat rechtstreeks aan attractie **A** is verbonden de plaatsing van een gele bezoeker, maar niet de blauwe bezoeker van attractie **B** omdat die niet rechtstreeks verbonden is met het restaurant.*

Bepaalde dienstentegels bieden 2 verschillende diensten die beide gebruikt kunnen worden door de attracties waarmee ze zijn verbonden.



BELANGRIJK: Zodra tegels in je park zijn geplaatst, mogen deze tot aan het einde van het spel niet meer worden verplaatst of gedraaid. Pas op dat je jezelf niet blokkeert. Als dit gebeurt, kan je een nieuwe ingang en/of een plattegronduitbreiding kopen.

Adverteren

Je mag een advertentie kopen voor de prijs die op de tegel staat (op de achterkant van de bovenste kleine tegel van de trekstapel). Je ontvangt de bezoekers die op de advertentie zijn afgebeeld. Je mag ze in je park of bij de ingang plaatsen. De advertentietegel die je hebt gekocht, wordt terug onder de stapel geschoven.

Passen

Als je tijdens je beurt geen tegel kan of wil kopen, dan moet je passen. Neem een beschikbare bustegel en de bijbehorende bezoekers en plaats deze voor je. Eenmaal gepast, mag je tot het einde van de ronde geen acties meer uitvoeren.

De ronde eindigt zodra alle spelers hebben gepast.

EINDE VAN DE RONDE

1. Bezoekers verwelkomen

Gebruikte bustegels worden in de speldoos afgelegd en kunnen niet meer worden gebruikt. Bezoekers bij de ingang kunnen vervolgens op een vrij veld naar keuze maar met dezelfde kleur worden geplaatst, rekening houdende met de volgende regel:

Velden met ,  of  zijn alleen vrij als de bijbehorende dienst direct verbonden is met de attractie.

Fonteinenvelden zijn joker-velden daar mag een bezoeker in een kleur naar keuze op geplaatst worden.



2. Inkomsten ontvangen

Elke bezoeker in je park levert \$1 op en bezoekers op de speciale velden leveren \$1 extra op.

LET OP: Aan bezoekers aan de ingang van het park verdient je niets.

De Dream Island-speler verdient \$5 voor zijn bezoekers + \$2 per bezoeker op de speciale velden (\$7 in totaal). Voor de bezoekers bij de ingang van het park verdient hij niets.



BELANGRIJK:

- ◆ Je mag bezoekers aan je park op elk moment beheren, ook tijdens de beurten van andere spelers of wanneer je beurt voorbij is. Je mag alle gewenste wijzigingen doorvoeren, zolang je je aan de regels voor het verwelkomen van bezoekers houdt (zie "Bezoekers verwelkomen").
- ◆ Uitzonderlijk kan het voorvallen dat er niet genoeg bezoekers zijn om een bus te vullen of een advertentietegel te honoreren. Als dit gebeurt, neem dan zoveel mogelijk bezoekers - de kosten van een onvolledige advertentietegel blijven hetzelfde.



3. Startspeler bepalen

De speler met het minste geld wordt de startspeler, neemt het toegangkaartje en legt het voor zich neer. Bij een gelijke stand wordt de speler die met de klok mee het dichtst bij de huidige startspeler zit, de startspeler. Bij een gelijke stand kan de huidige startspeler niet opnieuw de startspeler zijn.

4. Nieuwe bussen

Trek evenveel nieuwe bussen als het aantal spelers + 1 **A** en plaats de bijbehorende bezoekers op elke nieuwe bus. Schuif de rondeteller een veld verder **B**.

Het spel eindigt aan het einde van de vierde ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de 4^{de} ronde. Spelers gebruiken vervolgens hun scorekaart om de behaalde prestigepunten te berekenen:

Verschillende attracties

Spelers krijgen prestigepunten voor het aantal verschillende attracties in hun park:

| Verschillende attracties | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|--------------------------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| Prestigepunten | 2 p. | 6 p. | 10 p. | 15 p. | 20 p. | 25 p. |

OPMERKING: fontein tellen als een soort attractie.

Bezoekers

Alle bezoekers in het park leveren prestigepunten op:

- ◆ groene en blauwe bezoekers zijn elk 1 punt waard,
- ◆ roze en gele bezoekers zijn elk 2 punten waard

Bezoekers die vastzitten bij de ingang van het park zijn ongelukkig en beschadigen de reputatie van je park:

- ◆ voor elke groene en blauwe bezoeker verlies je 1 punt,
- ◆ voor elke roze en gele bezoeker verlies je 2 punten.

Parkindeling

voor een slecht aangelegd park verlies je prestigepunten. Voor elk pad dat wordt afgesneden door een andere tegel **A**, verlies je 2 prestigepunten. Voor paden die buiten het park leiden of niet worden afgesneden door een andere tegel **B** verlies je geen punten.



| | | | |
|-----|-----|-----|------|
| 47 | 7 | 8 | 9 |
| 0* | 2* | 6* | 10* |
| 10 | 11 | 12 | |
| 15* | 20* | 25* | =20* |

| | | | | | | | |
|------|----|----|---|----|----|----|----|
| +1 | 9 | +1 | 5 | +1 | 0 | +1 | -2 |
| +2 | 12 | +2 | 6 | +2 | -4 | +2 | -2 |
| =24* | | | | | | | |

| | |
|-------------|-------|
| -2* | =-10* |
| Total: 34 ★ | |

De speler wiens park de meeste prestigepunten scoort, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de minste verliespunten. Blijft de gelijke stand, dan wint de speler met de meeste bezoekers in zijn park. Als er nog steeds geen duidelijke winnaar is, delen die spelers de overwinning.

OPMERKING: geld dat spelers aan het einde van het spel over hebben, is niets waard.

De speler telt zijn punten:

- ◆ 11 verschillende soorten attracties = 20 punten
 - ◆ 9 groene en 5 blauwe bezoekers = 14 punten
 - ◆ 6 roze en 3 gele bezoekers = 18 punten
 - ◆ Er zitten bezoekers vast bij de ingang van het park: 2 blauwe + 1 gele + 2 roze = - 8 punten
 - ◆ 5 paden zijn niet verbonden = - 10 punten
- Eindscore van de speler: 34 punten.



TEGELS

Er zijn 4 soorten tegels die spelers tijdens hun beurt kunnen kopen:

Plattegronduitbreidingen

Tijdens het spel mag elke speler EEN plattegronduitbreiding kopen voor \$6. Deze wordt aan één kant van hun park geplaatst, aansluitend op het raster. Let op: een ingang mag niet worden geblokkeerd door een uitbreiding.

Ingangen

Tijdens het spel mag elke speler EEN extra ingang kopen voor \$3. Deze wordt aan een van de zijkanten van hun park of uitbreiding geplaatst.



OPMERKING:

- ◆ Ingangen kunnen nooit worden verplaatst.
- ◆ Bezoekers aan de ene ingang kunnen vrij worden verplaatst naar een andere ingang.

Attracties en diensten

ATTRACTIES

Deze trekken bezoekers aan die je aan het einde van de ronde geld en aan het einde van het spel prestigepunten opleveren.

Kenmerken van attractietegels

A – Paden

B – Type attractie (weergegeven in de afbeelding)

C – Bezoekersvelden met de kleur van bezoekers die hier kunnen worden geplaatst.

D – Speciale bezoekersvelden. Deze velden leveren je extra inkomsten op als ze worden ingenomen door een bezoeker. Ze kunnen alleen worden gebruikt als de getoonde dienst (in dit geval een restaurant) rechtstreeks is verbonden met de attractie.

E – de kosten om de attractie te kopen.



OPMERKING:

- ◆ Fonteinën worden beschouwd als attracties.
- ◆ Voor elke soort attractie zijn niet evenveel tegels (zie volgende pagina).

DIENSTEN

Er zijn 3 soorten diensten: restaurants 🍔, toiletten 🚽, en winkels 🎁.

Diensten die met een pad verbonden zijn met een attractie, vergroten het aantal bezoekers aan die attractie (over het algemeen geven deze bezoekers het meeste geld uit).

ADVERTENTIES (OP DE ACHTERKANT VAN DIENSTENTEGELS)

Wanneer een advertentietegel door een speler wordt gekocht tegen de prijs die op de bovenste tegel van de trekstapel staat, nemen ze het aantal en de kleur van de bezoekers die op de tegel staan afgebeeld uit de voorraad. Deze bezoekers worden geplaatst bij de ingang van hun park of in hun park. De advertentietegel wordt terug onderaan de stapel geschoven.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Met dank aan Hans im Glück om Blue Orange het woord **MEEPLE**, te laten gebruiken, dat zijn oorsprong vindt in het spel *Carcassonne*.



©2020 Blue Orange Edition. Meeple Land en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu