



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.



Zusammenstecken.

Der Aufbau deines Vergnügungsparks kann beginnen!



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.

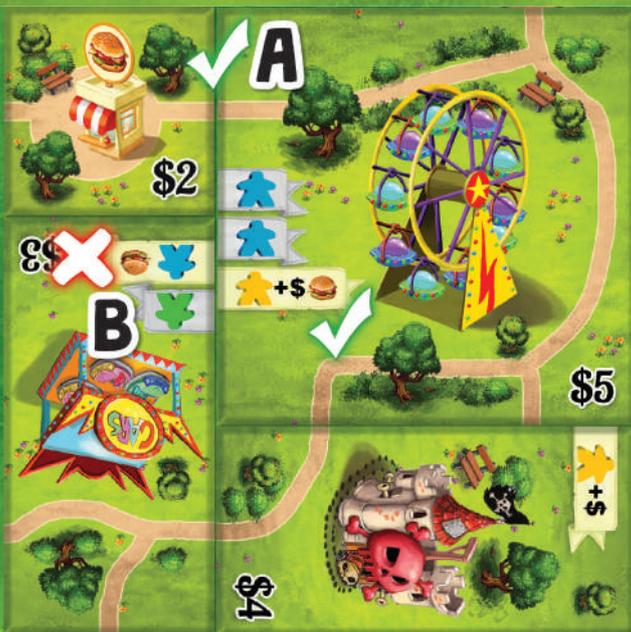


EINE ATTRAKTION MIT EINEM SERVICE AUFWERTEN:

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.

BEACHTE: 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.



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.





| | | | | |
|-----|-----|-----|------|---|
| 4 | 7 | 7 | 8 | 9 |
| 0* | 2* | 6* | 10* | |
| 10* | 11* | 12* | =20* | |
| 15* | 20* | 25* | | |

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

| | | | |
|-----|-------|--------|------|
| -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.

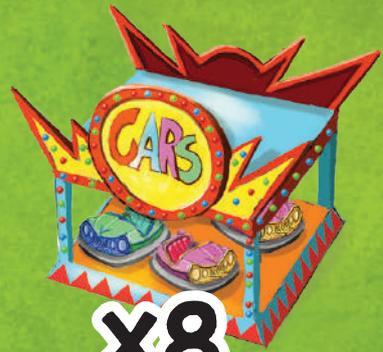




x9



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