



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.

Si dà inizio alla costruzione del Luna Park!



Da montare.



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.



N.B.:

♦ La fase **Accogliere i visitatori** può essere realizzata contemporaneamente da tutti i giocatori.

♦ Se alcuni visitatori non possono essere piazzati dentro il parco, restano sulla tessera Ingresso del parco e potranno essere piazzati nel corso di una manche successiva (se saranno messe in campo le attrazioni appropriate). **Ma, attenzione**, al termine della partita tutti i visitatori rimasti all'ingresso del parco saranno scontenti e toglieranno punti di reputazione.

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.



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.



☒	☒	☒	☒	☒
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐
☒	☒	☒	☒	☐

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