



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.

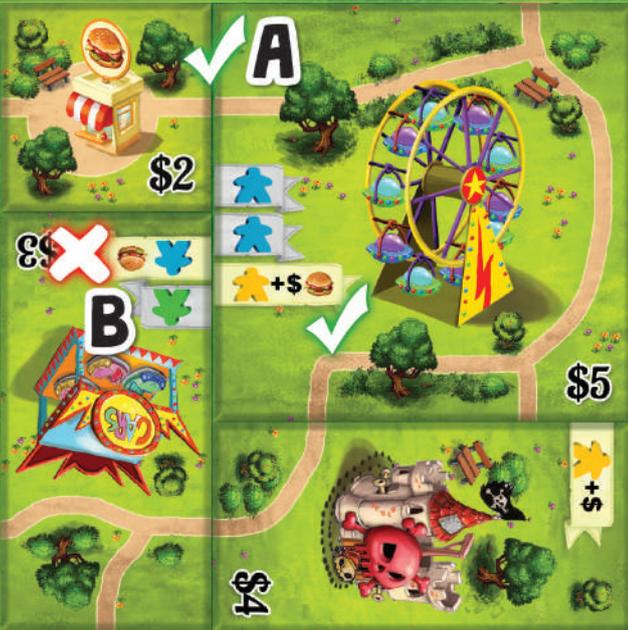


OFERECER UM SERVIÇO NUMA ATRAÇÃO:

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.



IMPORTANTE:

- ◆ O jogador pode gerir visitantes a qualquer altura, incluindo durante as vezes de outros jogadores ou quando a sua vez terminar. É livre de fazer as mudanças que quiser, desde que obedeça às regras de receber visitantes (ver "Receber Visitantes").
- ◆ Em raras ocasiões, não haverá visitantes suficientes para encher um autocarro ou executar um anúncio. Se tal acontecer, receber o máximo de visitantes possível – o preço de um anúncio incompleto mantém-se o mesmo.



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.



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.





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