



# 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.*

### 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.

### 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.



### 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.





# 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.





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](http://www.blueorangegames.eu)