



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 prestigepunten. 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 prestigepunten uitgeroepen tot winnaar.

SPELMATERIAAL

- * 4 individuele plattegrondborden
- * 1 parkingbord
- * 4 tegels uitbreiding plattegrond
- * 4 extra ingangen tot het park
- * 101 attractie- / dienstentegels (32 kleine tegels met reclame op de achterzijde, 40 middelgrote en 29 grote)
- * 17 bustetegels
- * 124 bezoekers (35 groene, 35 blauwe, 30 roze en 24 gele houten figuren)
- * 1 toegangkaart (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 pilaren en 1 vaandel); deze wordt naast het plattegrondbord voor het smalle pad geplaatst,
 - * 1 scorekaart,
 - * 1 potlood (niet meegeleverd),
- H** De laatste speler die een pretpark heeft bezocht, legt de toegangskaart 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.

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

OPMERKING:

- ◆ De fase **Bezoekers verwelkomen** kan door alle spelers tegelijkertijd worden uitgevoerd.
- ◆ Als bezoekers niet in het park kunnen worden geplaatst, blijven ze op de ingangstegel staan en kunnen ze in een latere ronde in het park worden geplaatst (als je attracties bouwt die bij hen passen). **Wees voorzichtig**, aan het einde van het spel zullen bezoekers die nog bij een ingang van je park staan erg ongelukkig zijn en je prestigepunten doen verliezen.

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 verdien 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 toegangskaartje 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: fonteinen 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).

DINSTEN

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.





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